«Pokes» matam os jogos?

Por JOÃO CRUZ

São muitos os leitores que periodicamente nos solicitam o modo mais fácil para introdução dos tão polémicos «pokes» que nos permitem «vida fácil» para a resolução de todas as difíceis situações que nos surgem nos jogos. O que de certeza acontece é que muitos desses leitores não se apercebem de que um jogo munido de «vidas infinitas» perde toda a dificuldade no superar de obstáculos e situações do próprio desenrolar da acção. Deste modo, retira-se «vida» à nossa persistência em continuarmos a tentar ultrapassar todas as dificuldades que nos vão surgindo no decorrer da nossa missão num vídeo-jogo. Perde-se toda aquela atmosfera de secretismo do próprio jogo. Em termos de comparação, um dos aspectos que tornam os jogos originais das máquinas mais aliciantes é o facto de não termos acesso a qualquer truque e estarmos dependentes da insistência para progredirmos no objectivo do jogo. Pretendemos sempre insistir, uma e outra vez, até conseguirmos os resultados que procurávamos, dando deste modo a tal «vida» aos propósitos designados pelos programadores quando da elaboração de cada um destes fascinantes meios de entretenimento. Para concluirmos o levantar desta questão, resta-nos perguntar: o que acontece quando terminamos um jogo? A resposta é óbvia; colocamos esse jogo na «prateleira» e partimos para outra aventura. Então, surge a questão: é realmente para isto que tão insistentemente vocês procuram os «pokes»? Pensem no caso...

Depois destas reflexões voltamos às nossas solicitações habituais. Escreveram-nos os membros de um clube de jovens, denominado RED SCORPIONS, pretendendo trocar dicas, «pokes», jogos, etc., com outros leitores desta secção. Este grupo pode ser contactado através da seguinte morada: Clube Red Scorpions, Bairro de S. Tomé, Bloco J, Ent. 211-2.° Esquerdo — 4200 Porto. Quanto ao mapa que nos enviaram, por favor façam uma nova versão colorida do mesmo, uma vez que não publicamos trabalhos a lápis. E, dentro do possível, sejam mais cuidadosos na elaboração do mesmo, recheando com mais pormenores, para se tornar do agrado geral. Esta semana ficamos por aqui, relembrando que ficamos a aguardar as sempre preciosas colaborações da vossa parte.

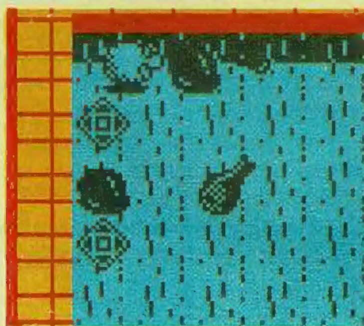
O QUE JÁ SE JOGA...



FOOTBALLER OF THE YEAR 2

Muitos dirão: «Oh não! Outro jogo de futebol!!!»... E a maioria deles tem razão. A questão é esta, uma vez mais: até que ponto este FOOTBALLER OF THE YEAR 2 é original em relação a todos os outros que já vimos e jogámos? De facto, este programa não nos traz praticamente nada de novo, exceptuando algumas características próprias relativas ao próprio título. Não se trata, pois, de uma simulação de um treinador de uma equipa de futebol, mas sim da simulação da carreira de um futebolista e seu progresso de clube para clube. Mas no global, este FOOTBALLER OF THE YEAR 2 peca por uma enorme falta de originalidade, pois já estamos mais do que habituados aos rotineiros menus, tão característicos deste tipo de jogos. FOOTBALLER OF THE YEAR 2 é para coleccionadores.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: SIMULADOR FUTEBOL.
USA: TECLAS.
APRESENTAÇÃO: 11.
SOM 48 K: 12.
GRÁFICOS: 13.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 12.
ADICTIVIDADE: 10.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: MAIS UM DO GÉNERO!



PUFFY'S SAGA

Com o surgir deste vídeo-jogo para os computadores de 8-bits, eis que há que voltar a viver os tempos gloriosos dos já clássicos GAUNTLET, AVENGER, DRUID, ... Este PUFFY'S SAGA nos 16-bits despertou-me bastante a atenção, particularmente pelos seus sons digitalizados e gráficos coloridos e atraentes. É claro que nesta versão quase tudo isso se perdeu, excepto a dificuldade do jogo que, em ambas as versões, é grande. Neste programa, temos inicialmente a possibilidade de optar entre dois curiosos personagens, o PUFFY, ou a PUFYN; da nossa escolha resultará o controlo desse personagem no labiríntico mundo da fantasia. Depois, há o habitual evitar de perdermos energia e o irmos recolhendo o maior número de tesouros possível. PUFFY'S SAGA é agradável!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: UBISOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



STEALTH FIGHTER

Lembram-se do filme FIREFOX protagonizado por Clint Eastwood no principal papel? Lembram-se do avião que deu origem a toda a espectacularidade do filme? Se ambas as respostas forem «sim», então preparem-se para pilotar esse majestoso invento da aviação moderna, o F19-M035-1, mais conhecido por STEALTH FIGHTER (o viúva negra), o avião que escapa aos radares e atinge os alvos com uma eficaz surpresa. Este programa, como não poderia deixar de ser, tem as linhas gerais de um simulador de voo para os nossos microcomputadores. A versão 16-bits deste STEALTH FIGHTER já fora produzida há já algum tempo atrás. Restava saber-se até que ponto a versão para os computadores de 8-bits conseguiria recriar o brilhantismo do original... A resposta é: cativante!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: SIMULADOR DE VOO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48 K: 15.
GRÁFICOS: 15.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: UM BOM SIMULADOR!

RICK DANGEROUS

COMEÇO

← Continuação

Desenhador: Daniel F. Ferreira de Sousa.
Jogador: Vítor Alexandre de Sousa Lopes.

LEGENDA:
- LANÇA FLECHAS
- TESOURO
- BALAS
- ARMADILHAS
- MORCEGO
- DINAMITE
- ESPINHOS
- ENIMIGOS

FIM

CONTINUA EM CIMA

JUÍZES NACIONAIS



Hugo Miguel Dias Raimundo
Rua Bernardim Ribeiro, 25
4435 RIO TINTO

SHINOBI

Estamos perante um espectacular jogo e uma excelente conversão produzida pela Mastertronic. Trata-se de SHINOBI. O jogo desenrola-se no antigo Japão onde nós comandamos um destemido ninja que tem por missão libertar seis raparigas (em cada bloco) das mãos inimigas, tendo para o efeito de eliminar os sequestradores. No final de cada bloco é necessário derrotar um gigante, que tem vários truques, para podermos aceder ao nível seguinte. Eis a minha opinião para este espectacular jogo: SHINOBI é de mais!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48 K: 19.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM ESPECTÁCULO DE JOGO!!!



Filipe José Alves de Queirós
Rua S. Dinis, 199-1.º
4200 PORTO

TARGET RENEGADE

Eis-nos perante um jogo para jogar e gostar! TARGET RENEGADE é um jogo já jogado por muita gente, mas a que convém fazer uma referência, principalmente para aqueles que não o conhecem! Neste jogo, controlamos um herói que luta com inimigos que nos querem arrasar! Há cinco níveis de jogo, e no último temos que enfrentar o «boss» e tentar aniquilá-lo para pôr termo às suas terríveis actividades. TARGET RENEGADE é um jogo muito bom e com excelentes gráficos. A não perder!!!

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 20.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!!!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – BLACK TIGER	1 – AVENTURA ORIGINAL	1 – THE UNTOUCHABLES
2 – X - OUT	2 – ZIPI Y ZAPE	2 – GHOULS'N GHOSTS
3 – SPACE HARRIER II	3 – KE RULEN LOS PETAS	3 – OPERATION THUNDERBOLT
4 – P - 47	4 – CARVALHO	4 – TURBO OUT - RUN
5 – CHASE HQ	5 – JACK THE RIPPER	5 – CHASE HQ